

Das SUPER-
VIDEO-SPIEL -
der SUPER-
TRICK-
FILMERFOLG -
jetzt auch als
SUPER-COMIC!

SUPER MARIO BROS.®

Der Super-
VIDEO-Spiel-Hit
von **Nintendo**

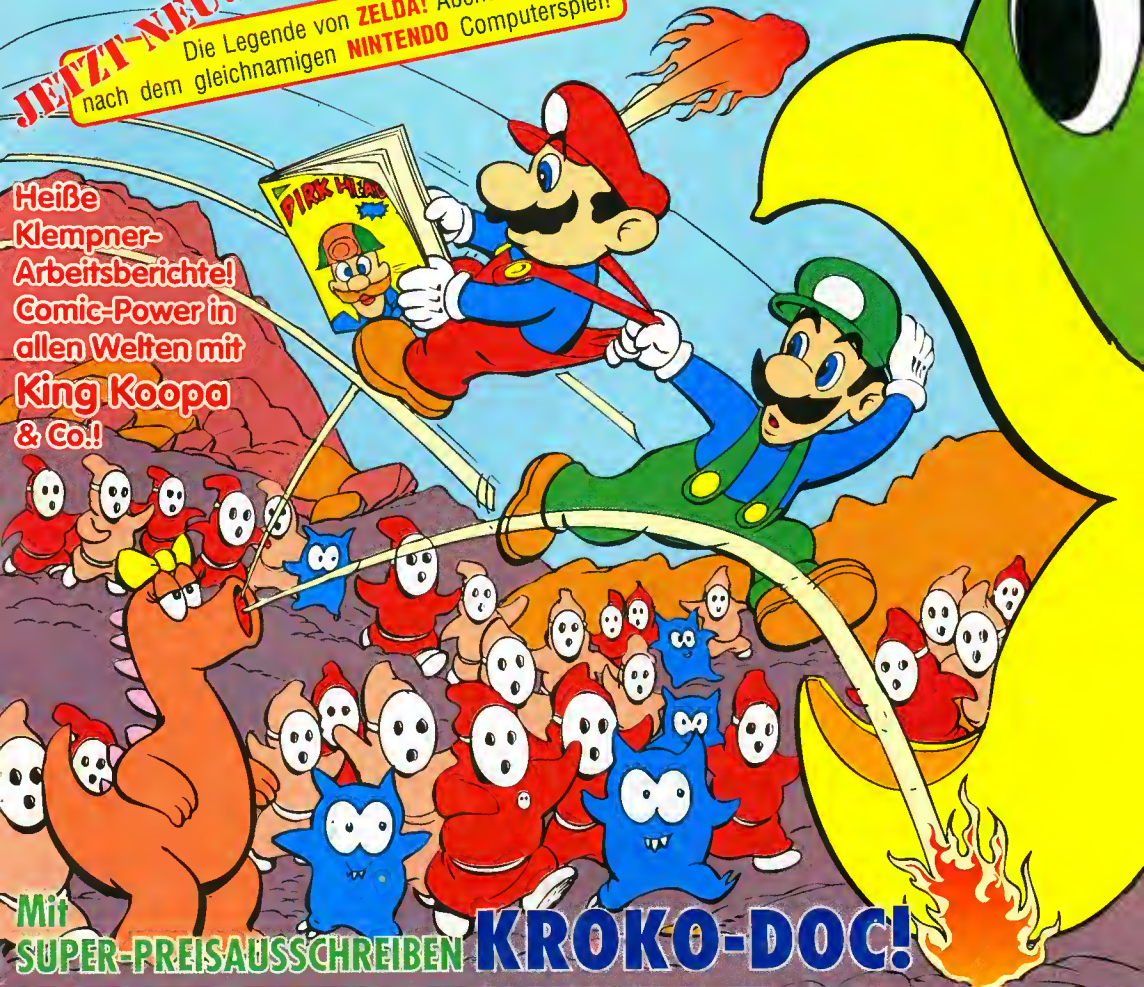
CONDOR-
VERLAGS-
GRUPPE
BERLIN

Nr. 6
DM 3,50
Schweiz Fr. 3,50
Österreich S. 30,-

VIDEO-COMIC-Magazin

JETZT-NEU:
Die Legende von **ZELDA!** Abenteuer-Action
nach dem gleichnamigen **NINTENDO** Computerspiel!

Heiße
Klempner-
Arbeitsberichte!
Comic-Power in
allen Welten mit
King Koopa
& Co.!



Mit
SUPER-PREISAUSSCHREIBEN KROKO-DOC!

SUPER MARIO BROS.®



Neue KLEMPNER-ARBEITSBEREICHE aus der VIDEO-Welt von Mushroomland! Und jetzt NEU als COMIC-Extra: Die LEGENDE von ZELDA

Jetzt heißt es wieder: GAME ON, Freunde! Beamt mit MARIO und LUIGI ins tolle VIDEO-LAND – wo's ACTION auf allen Welten gibt, irre Sprüche in allen Transparthahren! Mit der bezaubernden PRINZESSIN TOADSTOOL und dem bösen KING KOOPA! Und diesmal ist auch Koopas Sohn LEMMY dabei – ein ganz besonders reizendes Früchtchen! MARIO und LUIGI haben wieder alle Rahrzangen voll zu tun, um das friedliche Valk von Mushroomland zu schützen – und die Mushroom-Un-

terwelt vor einer gewaltigen Katastrophe zu bewahren! Also Daumen drücken – und haltet unseren Helden den Lötendraht gerade, damit sie's schaffen!

LUIGI und MARIO – die beiden Super-Klempner aus Brooklyn, Spezialisten für verstopfte Abflüsse und Wasserrahrbrüche aller Art! Die beiden NINTENDO Video-Helden, die in aller Welt beliebt und total berühmt sind! Und für die es nichts Größeres gibt als echten, leckeren, tamatigen Itala-Schmaus! Spaghetti, Makkarani, Tartellini natürlich täglich – und wehe, der Ketchup ist alle!

Dach die beiden Gummisauer-Freaks kommen diesmal nicht allein. Ein neues NINTENDO SYSTEM COMIC erwartet euch: DIE LEGENDE VON ZELDA! Auch ein Action- und Abenteuer-Comic auf der Basis des bekannten NINTENDO-Video-Spiels! Der Abenteurer LINK im Kampf gegen GANON, den Prinzen der Finsternis, der die TRIFORCE in seine Gewalt bringen und damit über das Land HYRULE mit Terror und Schrecken herrschen will! Klingt aufregend und spannend? Ist es auch, Freunde... und gibt's

jetzt ALLE 2 MONATE NEU zusammen mit dem SUPER MARIO BROS.-COMIC-Magazin. Nach ein Grund mehr, auf die nächste Ausgabe gespannt zu sein...

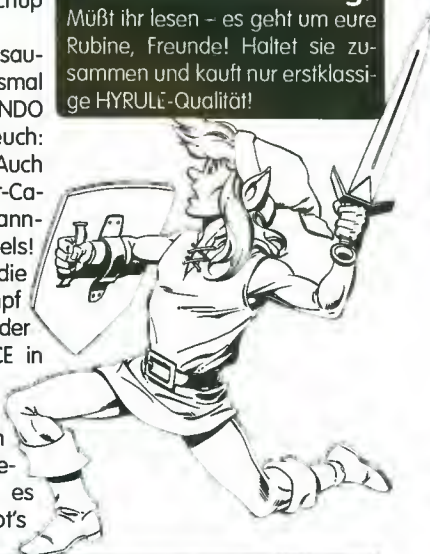
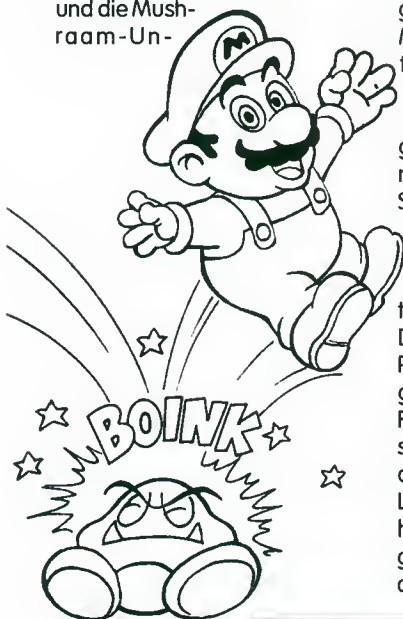
Eure
VIDEO-COMIC-Redaktion
(Abt. MARIO und ZELDA)

Tolle Tips! Wie werde ich ein Held?

Heute: Wie man verzweifelte Mädchen aus gräßter Not rettet...

Prinzessin Zelda Verbraucherberatung!

Mußt ihr lesen – es geht um eure Rubine, Freunde! Haltet sie zusammen und kauft nur erstklassige HYRULI-Qualität!



SUPER MARIO BROS.-COMIC-Magazin erscheint alle 2 Monate neu bei **CONDOR-INTERPART VERLAG GMBH & CO. KG**, Bismarckstraße 67, D-1000 Berlin 12, Telefon: 030/3413070, Telex: 1 B66 26, Telefax: 030/3413090. Geschäftsführung: MANFRED BOSSE, IRMA E. POENICKE. Verlagsleitung: HEIKE VOLLSTÄDT. Herausgeber + Chefredakteur: WOLFGANG M. BIEHLER.™ & © 1992 Nintendo. All rights reserved. Lizenz durch ENTERTAINMENT MÜNCHEN Mauerkirchenstraße 182, 8000 München 81. © Copyright des Artworks 1990-92 by Voyager Communications Inc., New York. „SUPER MARIO BROS.“™ ist ein eingetragenes Warenzeichen der NINTENDO, Inc., New York. Alle deutschsprachigen Rechte bei Condor-Interpart Verlag GmbH & Co. KG. Der Verkaufspreis enthält die gesetzliche Mehrwertsteuer.

Nachdruck, auch auszugsweise, verboten. Redaktion: HARALD SEEMANN. Gesamtherstellung: SDS – SATZ- + DRUCKSERVICE GMBH, Hamburg. Auslieferung: VPM Verlagsunion Nationalvertrieb, Friedrich-Bergius-Straße 20, D-6200 Wiesbaden-Biebrich, Telefon: 0611/266-0.

EIN PRODUKT DER CONDOR-VERLAGSGRUPPE

SUPER MARIO BROS.

VERSCHWÖRUNG IM UNTERGRUND

Letzte Nacht im Mushroom Königreich,
Keller-Abteilung...

MARIO!
LUIGI! Ich
dachte, ihr
könntet diesen
schrecklichen
Lärm stop-
pen!

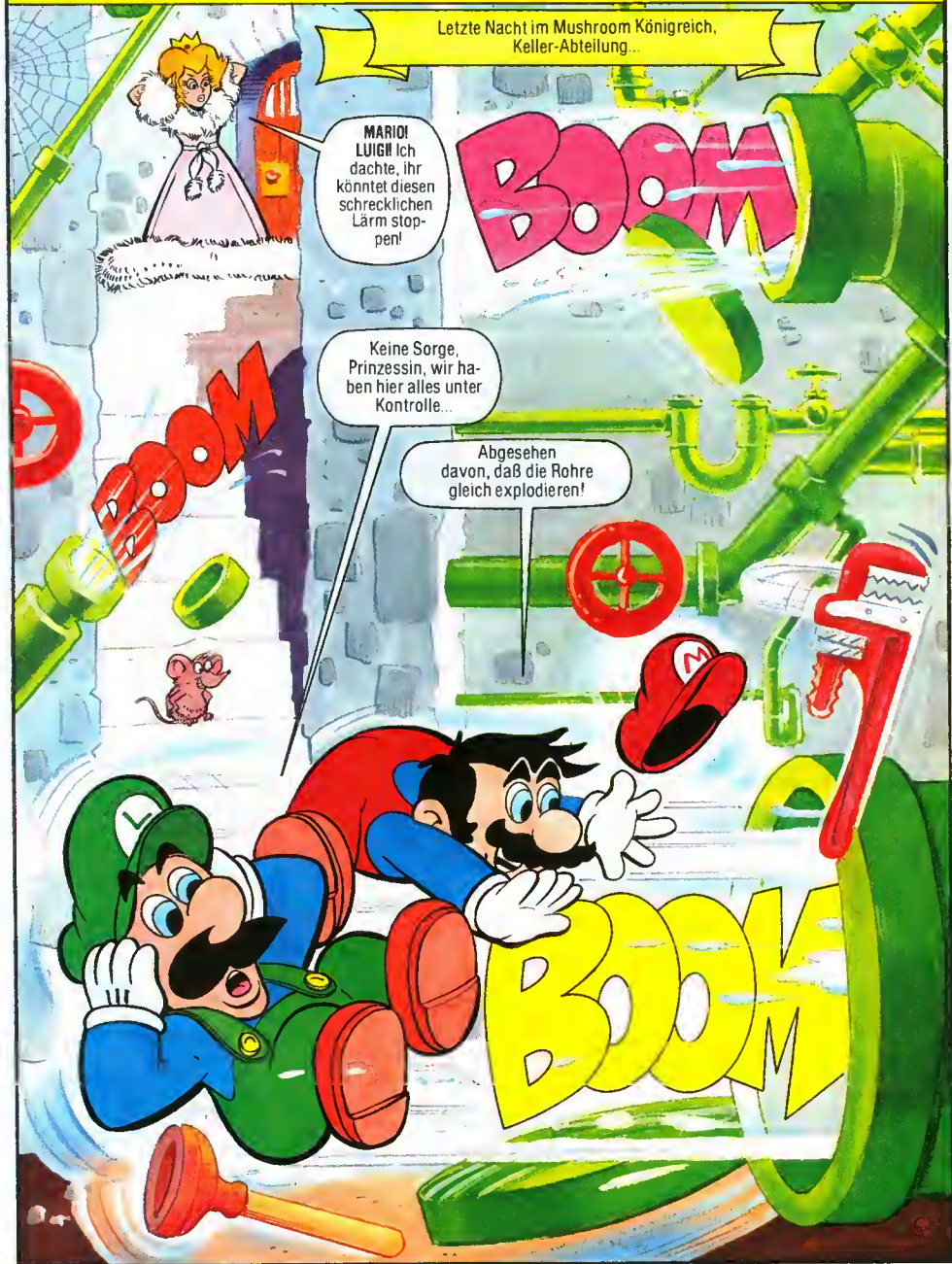
BOOM

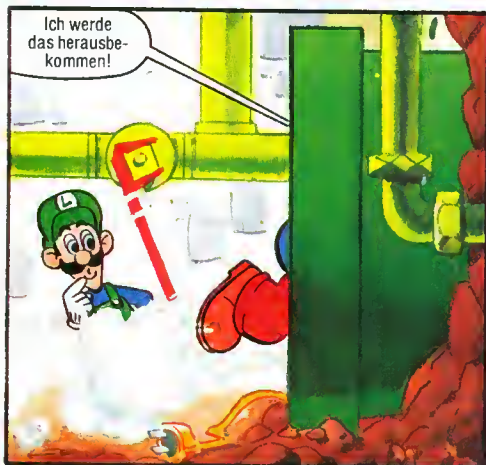
Keine Sorge,
Prinzessin, wir ha-
ben hier alles unter
Kontrolle...

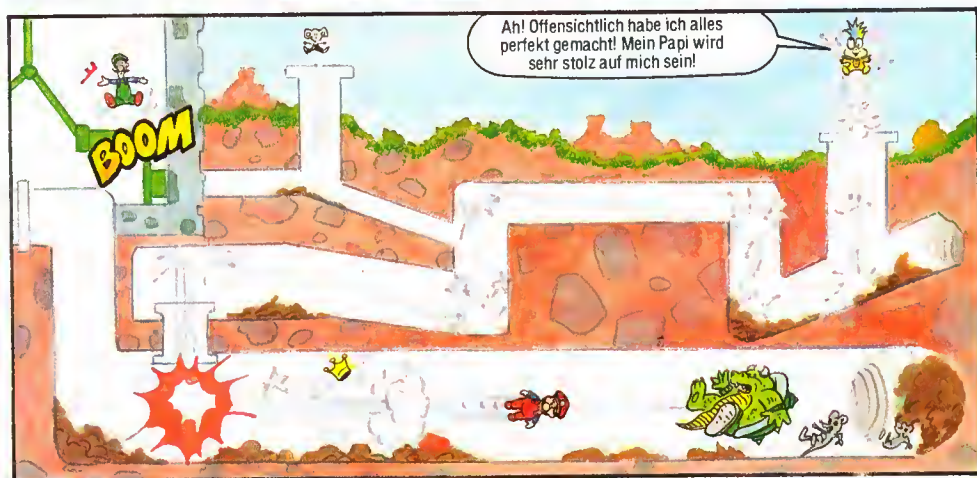
Abgesehen
davon, daß die Rohre
gleich explodieren!

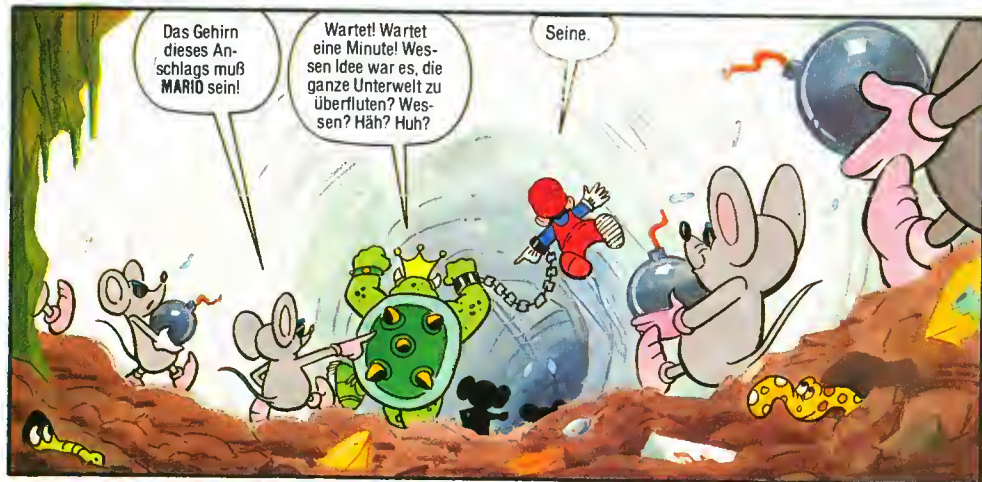
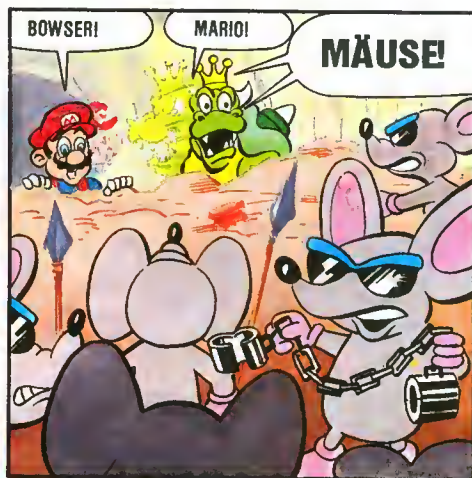
BOOM

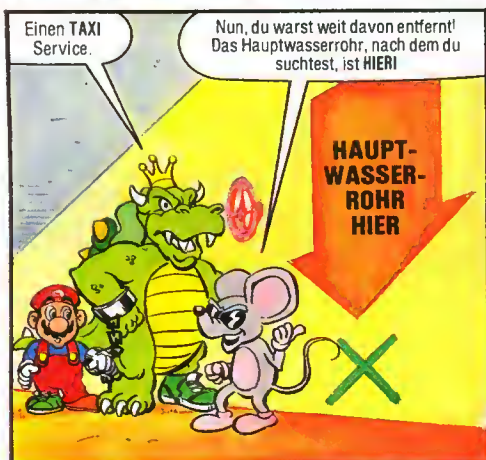
BOOM





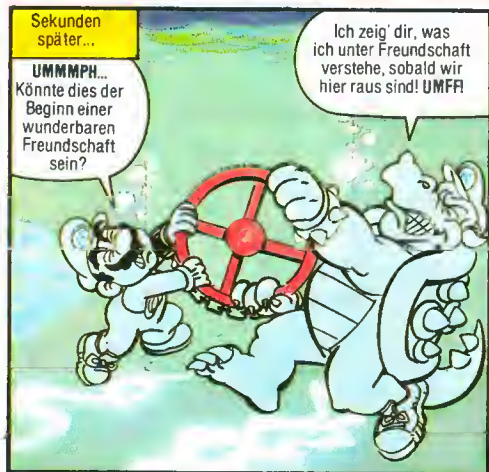


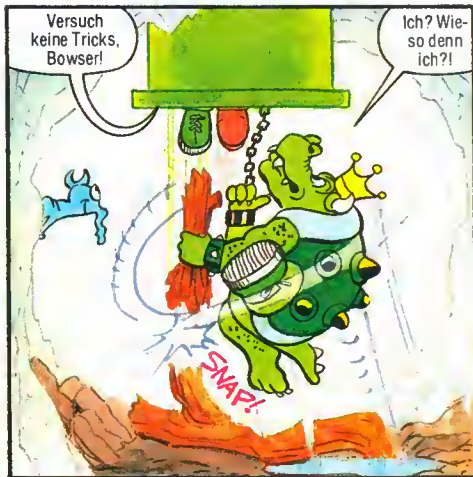






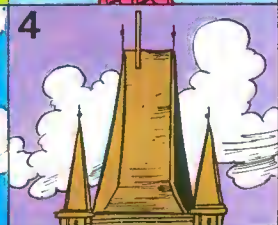
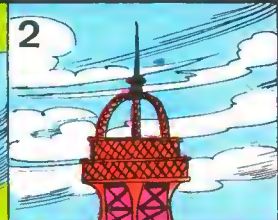
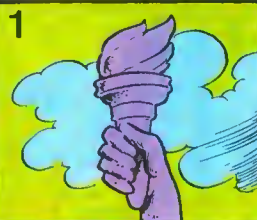
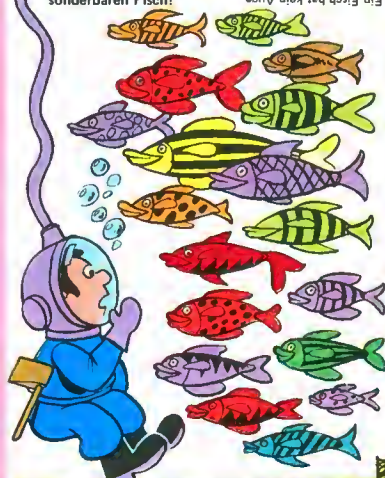








Da staunt unser Taucher: Obwohl alle Fische anders aussehen, ist doch einer dabei, der sich nicht nur durch Form, Farbe oder Muster unterscheidet, sondern durch... Ja, durch was? Entdeckt diesen sonderbaren Fisch!



Wer kennt sich in der Welt aus? Hier seht ihr Ansichten von vier berühmten Bauwerken. Könnt ihr uns sagen, wie sie heißen und in welchen

Städten sie stehen?

1. Freiheitsstatue, New York; 2. Tower-Brücke, London; 3. Schiefe Turm von Pisa; 4. Eiffelturm, Paris.

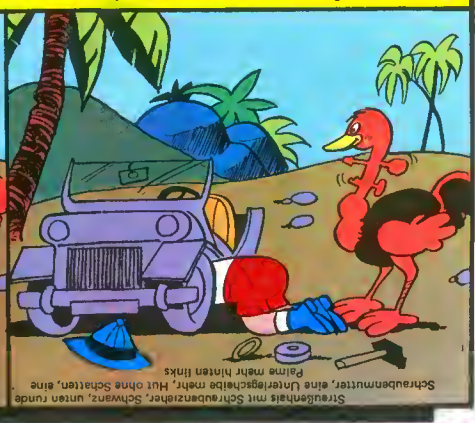


Wer kann diese komplizierte Figur mit nur einem einzigen Strich zeichnen?



Franz hat einen Superschuß getroffen! Aber nun kann er seinen Ball nicht wiederfinden. Wer hilft ihm beim Suchen?

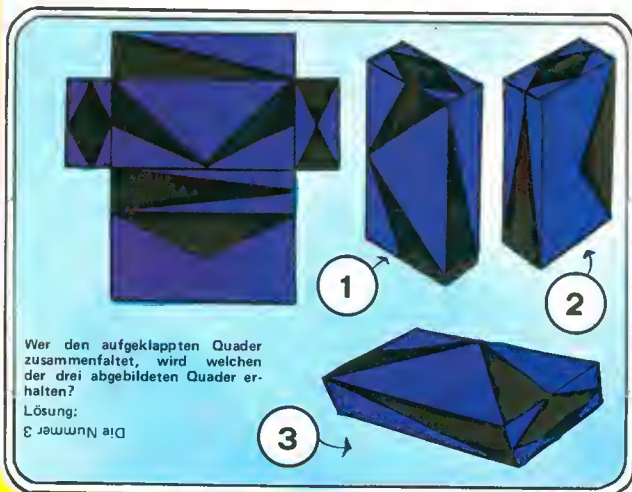
Eine Panne in der Wüste! Aber unser mutiger Autofahrer versteht ja etwas von der Technik und wird den Schaden schon beheben — vorausgesetzt, der Strauß frißt nicht alle Werkzeuge auf! — Entdeckt die fünf Fehler, die sich in das rechte Bild eingeschlichen haben!



Straußenhaars mit Schraubenzieher, Schwanzen, unten runde Schraubenmutter, eine Drahtgabel rechts, Hut ohne Schatten, eine Palme mehr hinten links.

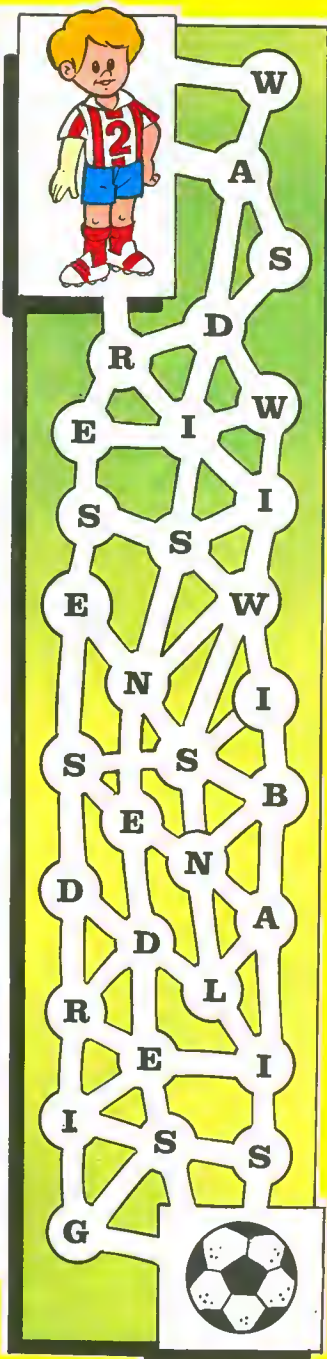


Jetzt sind wieder die Zauberkünstler dran. Und das seid schließlich ihr alle, wenn ihr Ullis Trick nachmacht: (1) Zeigt, daß die Dose leer ist. (2) Stellt die leere Dose auf den Tisch. (3) Nehmt die Dose weg, unter der plötzlich eine Münze liegt. Na so was! Denn (4) diese Münze klemmte zwischen euren Fingern, und ihr habt sie beim Aufheben der Dose heimlich fallen lassen. Das kleine Geräusch dabei ist leicht zu übertönen. Bißchen üben, dann klappt's!



Wer den aufgeklappten Quader zusammenfaltet, wird welchen der drei abgebildeten Quader erhalten?

Die Nummer 3



Ralf ist auf dem Weg zum Fußballplatz. Ein langer Weg. Aufgepaßt: Jeden Zwischenweg soll er nur einmal gehen. Und dabei trifft er auf Buchstabenk die in der richtigen Reihenfolge ein bekanntes Sprichwort ergeben. Welches?

Lösung: Was drei wissen, wissen bald dreilich.



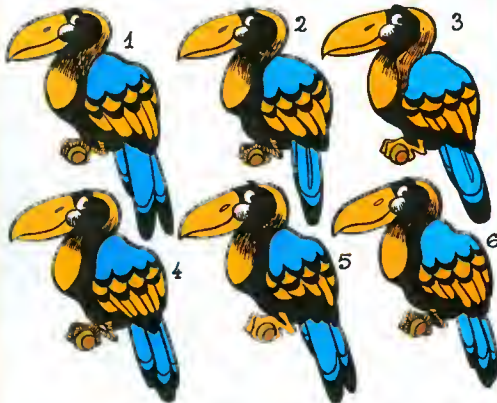
Ein Indianer mit einem Ritterhelm? Und ein Ritter mit einem Indienerkopfschmuck? Ihr seht schon... Hier ist einiges durcheinandergereimt. Verhelft den vier barhäuptigen Herren zu ihrer richtigen Kopfbedeckung.

1 C, 2 D, 3 A, 4 B.

Lösung:



Den Bleistift gespitzt und frisch ans Werk. Verbindet die 45 Punkte – und macht dies „Geisterbild“ sichtbar.



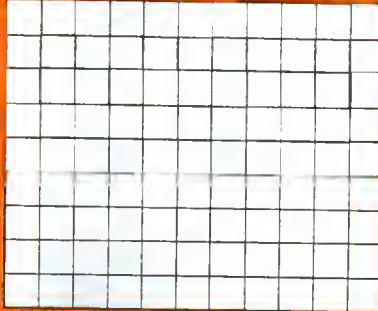
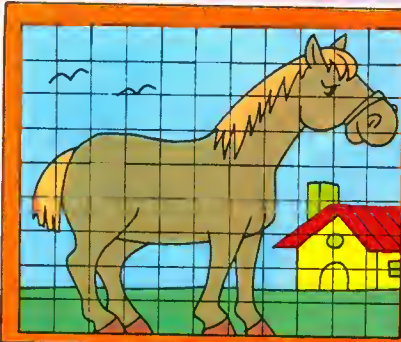
Vielleicht habt ihr diesen Vogel schon mal im Zoo gesehen. Es ist der Riesentukan oder Pfefferfresser, unverwechselbar durch seinen gewaltigen Schnabel. – Die hier abgebildeten Vögel sehen alle gleich aus, aber nur zwei sind es wirklich. Welche?

Lösung: Vogel 4 und 6 sind gleich.

Tja, wenn man zum Fischen geht, kann man schon mitunter Überraschungen erleben. Auch von unseren drei kleinen Anglern werden zwei sich wundern, was sie da an Land ziehen... denn nur einer hat wirklich einen Fisch am Haken. Na, wer ist es?

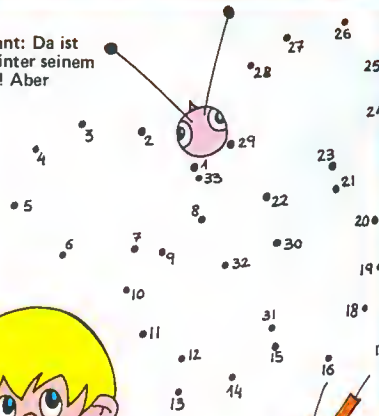
Lösung:
Bäbel (Nr. 2) hat
den Fisch gefangen.



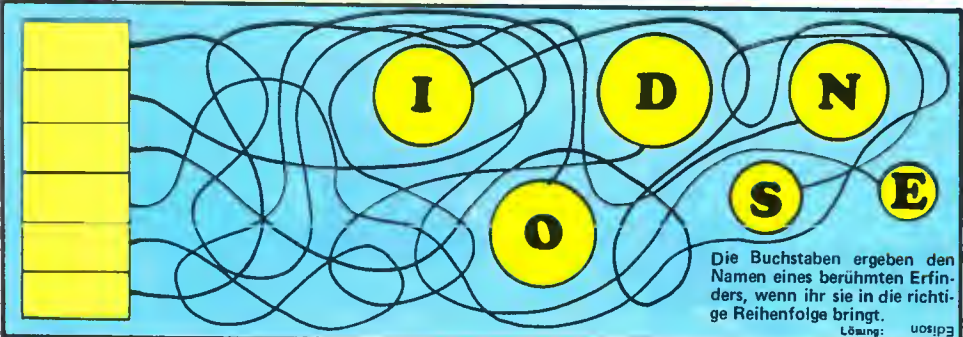


Wetten, daß ihr dieses Pferd originalgetreu abzeichnen könnt? Ihr braucht nur jedes Bildelement Kästchen für Kästchen in die Quadrate rechts zu übertragen – und ihr bekommt eine Kopie unseres Bildes!

Peter ahnt: Da ist etwas hinter seinem Rücken! Aber was?



Schaut zehn Sekunden auf das Bild. Dann schreibt alle Gegenstände auf, an die ihr euch erinnern könnt.



Die Buchstaben ergeben den Namen eines berühmten Erfinders, wenn ihr sie in die richtige Reihenfolge bringt.

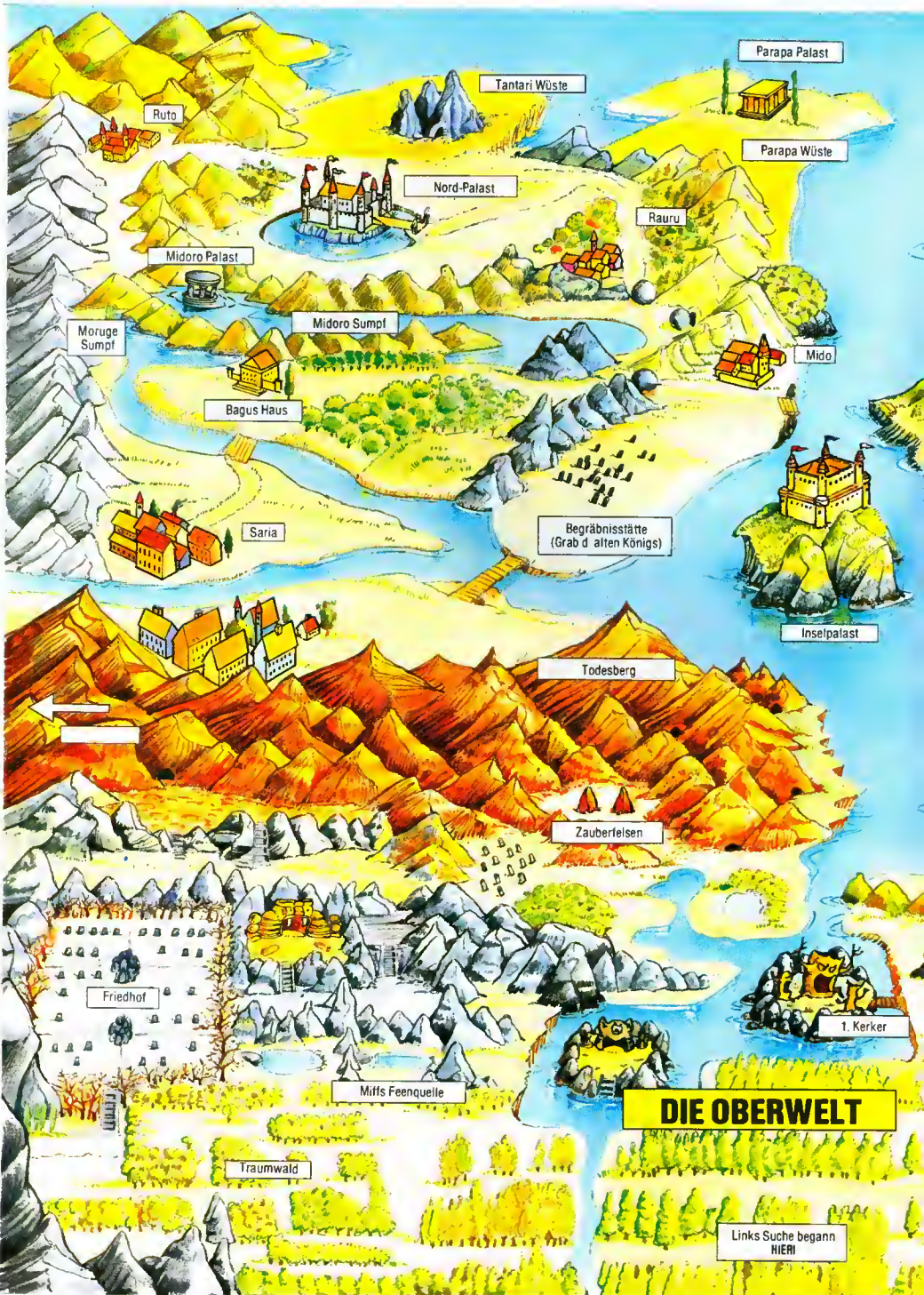
Lösung: Edison

DIE LEGENDE VON ZELDA

Vor langer Zeit, lange vor Beginn unserer Zeitrechnung – im Königreich HYRULE – wurde eine Legende von Generation zu Generation weitergegeben. Es war die Legende der TRIFORCE, einer dreigeteilten Kraft, die ungeheure, mystische Energie verlieh. Es waren dies die Kräfte der WEISHEIT, der STÄRKE und des MUTES. Eines Tages überfiel GANON, der Prinz der Dunkelheit, dieses Land. Er stahl die TRIFORCE der STÄRKE. Doch ZELDA, die Prinzessin von HYRULE, ver-

steckte die TRIFORCE der WEISHEIT – denn sie wußte: Stärke UND Weisheit würden GANON zu unüberwindbarer Macht verhelfen – und er würde ihr Königreich für ewig beherrschen und tyrannisieren. Die dritte TRIFORCE, die des MUTES, blieb verborgen... und nur ein mächtiger Held mit besonderen Fähigkeiten und starkem Charakter würde sie finden können. ZELDA sandte IMPA, ihre alte Zofe, aus, um einen solchen Helden zu suchen. Und IMPA begegnete LINK, einem jungen Abenteuerer, der zufällig diese Gegend durchstreifte. Und das ist der Punkt, wo die Legende endet und unsere Geschichte beginnt: Die Abenteuer von ZELDA und LINK im Kampf gegen die Mächte des Bösen und der Finsternis – gegen GANON, den teuflischen Schurken! Davon werden wir jetzt regelmäßig im SUPER MARIO BROS.-COMIC-Magazin berichten, Freunde...





HYRULE



WIE WERDE ICH EIN HELD?

Hallo, hier ist Link
mit dem neuen Fernkurs
für alle Mächtegehn-
den. Unsere erste Lektion
heute heißt: „Wie schwin-
ge ich mich durch
ein Fenster?“



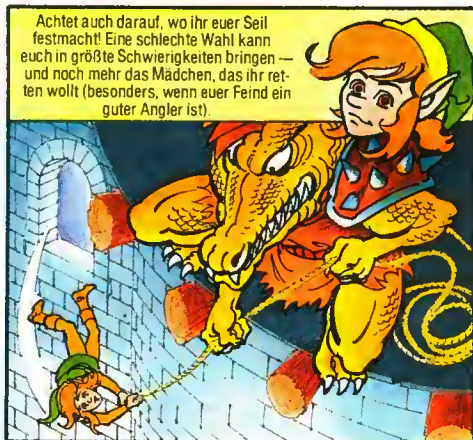
Nichts beeindruckt ein schönes Mädchen
in Not und Verzweiflung mehr als dieses
klassische, oft erprobte und bewunderte
Art des Eintretens! Sieht ganz
einfach aus, nicht?



Aber seid vorsichtig, Freunde! Böse Zau-
berer sind in der Lage, Fenster im letzten
Moment zu versetzen, und dann...



Achtet auch darauf, wo ihr euer Seil
festmacht! Eine schlechte Wahl kann
euch in größte Schwierigkeiten bringen —
und noch mehr das Mädchen, das ihr ret-
ten wollt (besonders, wenn euer Feind ein
guter Angler ist).



Vergewissert euch unbedingt, daß es
auch das RICHTIGE Fenster ist!



Denkt daran, Helden werden ge-
macht, nicht geboren! Schwingt im-
mer schön — und laßt eure Prin-
zessin NIE fallen!



**GAME
OVER**

DIE LEGENDE VON ZELDA

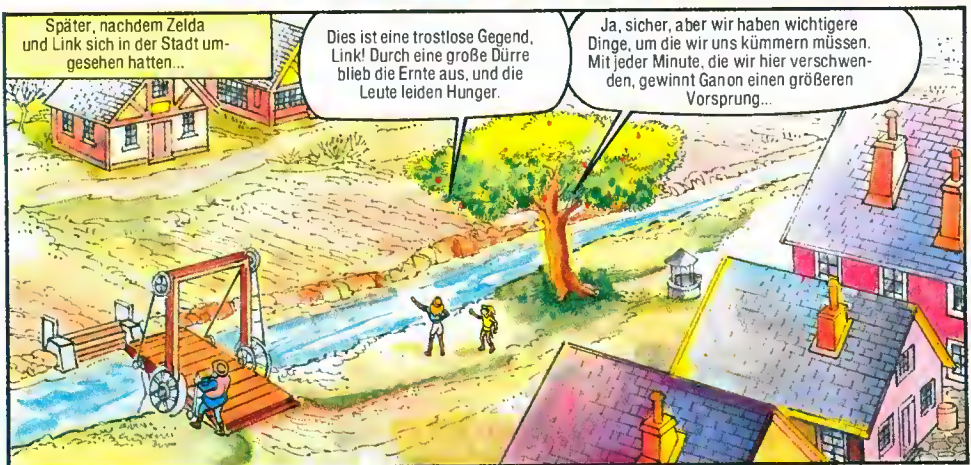
Vor uralten Zeiten, als die Welt noch ein Chaos war, gab es das Land Hyrule, die Prinzessin Zelda, den Abenteurer Link, den Schurken Ganon – und über allem die Triforce, die mächtigste Macht!

„VERTRAUE MIR!“

Eines Tages in der Stadt SARIA, im Westen von Hyrule...

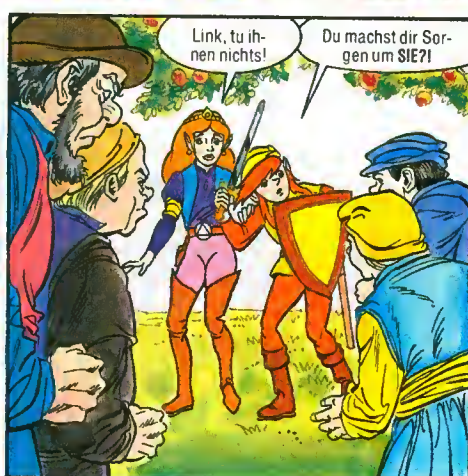


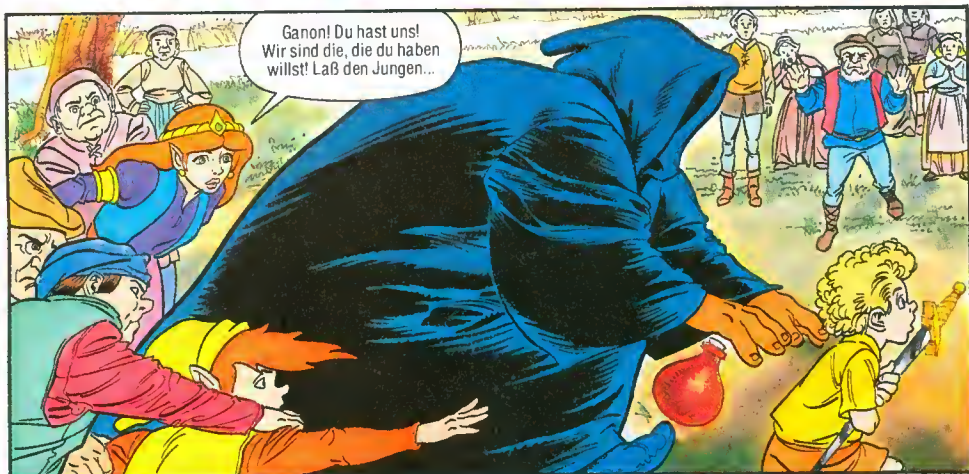


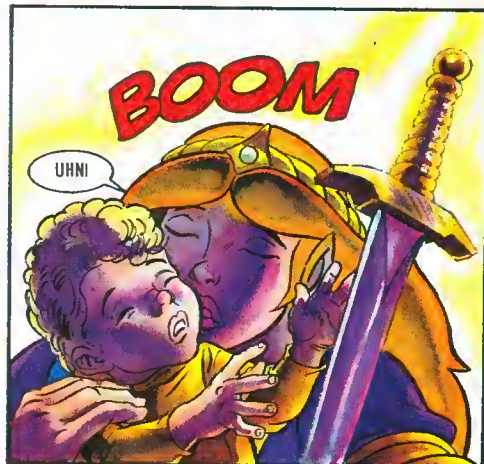
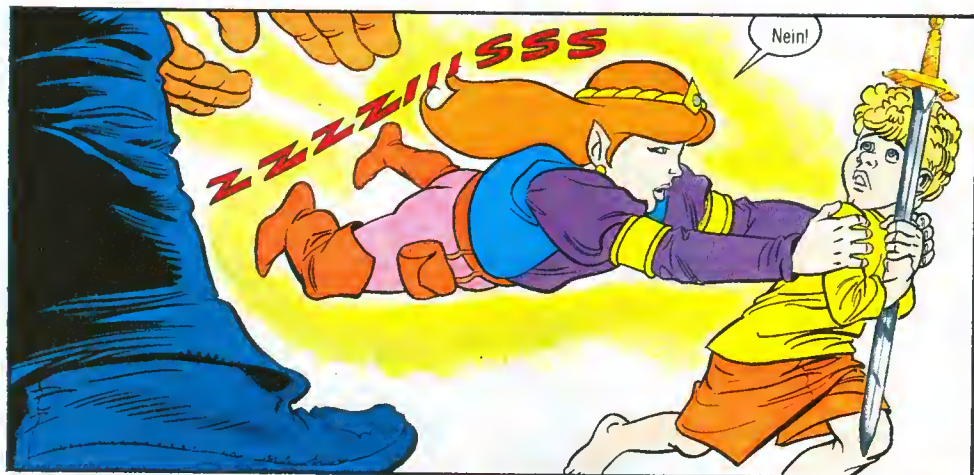


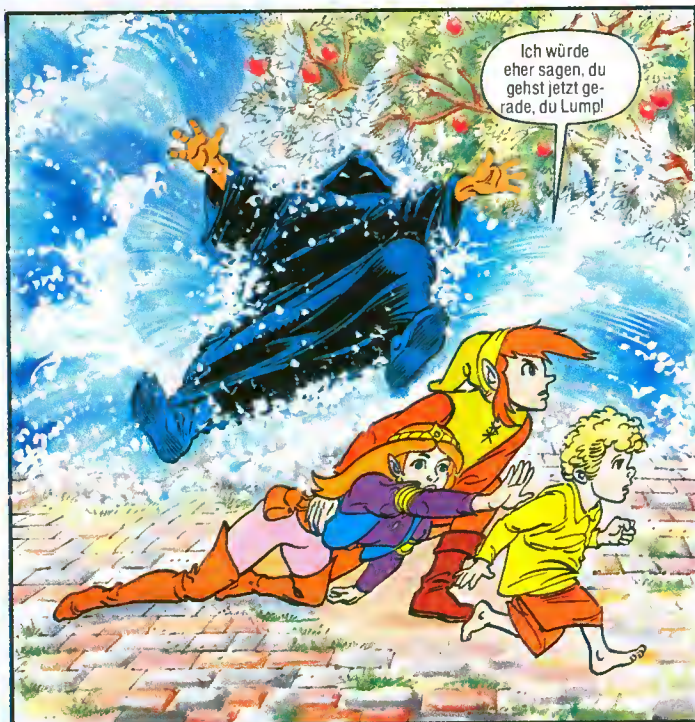
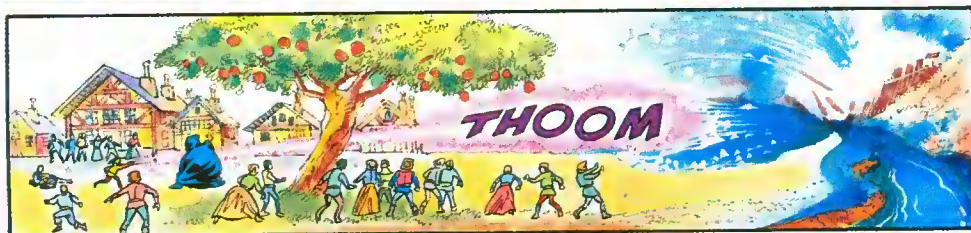


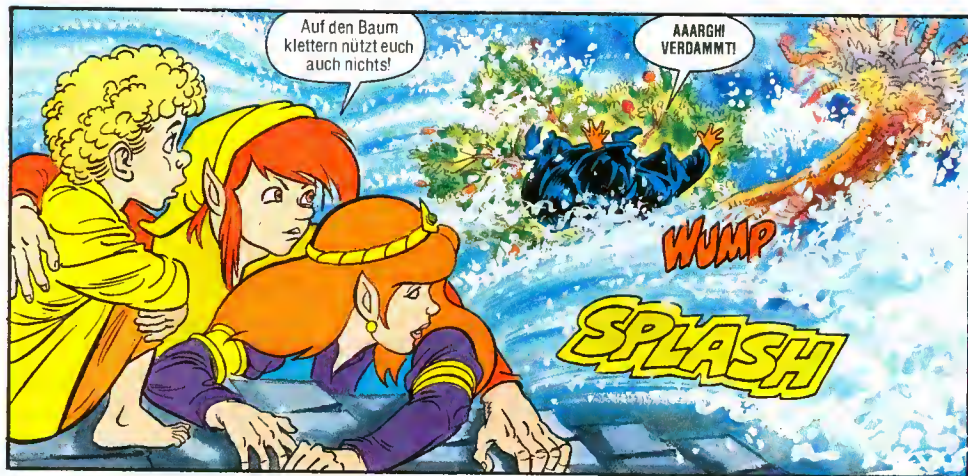




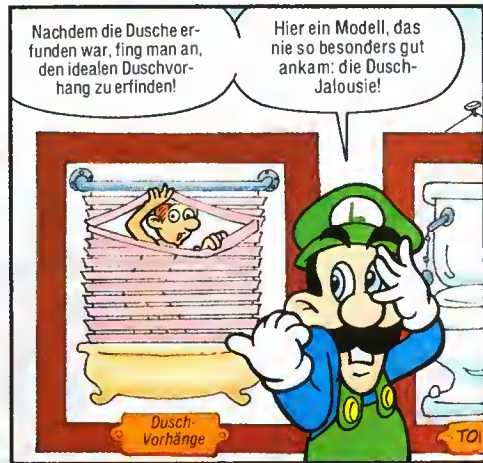








GAME OVER



DAS MARIO BROS.-SYSTEM FÜR EINEN GEPFLEGTEN SCHNURRBART

Manchmal verbringt man Stunden damit, nach einem richtigen Look für sein Aussehen zu suchen — und dabei hat man's direkt unter der NASE.



Wer sagt denn, daß ein Schnurrbart einfach nur eine behaarte Oberlippe ist? Nicht die Mario Brothers...!

Zöpfe flechten aus etwas so kleinem wie ein Schnurrbart erfordert viel Übung! Aber das Ergebnis ist überwältigend!



Der Pferdeschwanz ist eine weitere große Kreation! Trugen ihn früher nur Pettycoat-Mädchen, ist er heute auch bei den Herren gesellschaftsfähig geworden. Sogar bei KLEMPNERN!



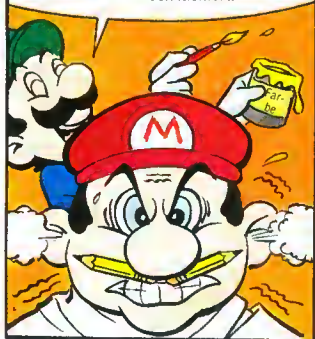
Hätte MARILYN MONROE einen Schnurrbart getragen, dann hätte er so ausgesehen...



Hallo, Da! Manchmal genügt schon ein bißchen Wachs, um ein wahres Meisterwerk zu schaffen...!



Einige der größten Hollywood-Liebhaber von früher erfanden den Bleistift Schnurrbart, der so dünn war wie ein Bleistiftstrich. Außerdem glänzte er immer wie frisch lackiert.



Manchmal verlangen einige der besten Ergebnisse allerdings...



...eine besondere Kraftanstrengung. Komm her, Luigi, ich möchte dir den Billardkugel-Look verpassen! Im Eierkopf-Design!

ZELDAS VERBRAUCHERBERATUNG



Aber man sollte nicht NUR auf den Preis achten.



Kaufe nur in renommierten Geschäften. Und laß dir...



...eine Garantie geben, falls die gekaufte Waffe versagt, wenn es wirklich hart auf hart geht.



Es ist DEIN Geld! Verschwende es nicht!
Diese Verbrauchertips wurden dir übr-
gens übermittelt von...

THE HYPER
BETTER
BUSINESS
BUREAU



GAME
OVER

Das große, neue **COMIC-Magazin**
zur **ACTION-Fernsehserie** von **RTL**
PLUS! Im **SUPER-Format** mit vie-
len **COMIC-Überraschungen**. Jetzt
alle **2 MONATE NEU!**

TRANS FORMERS

Das galaktische Abenteuer –
Roboter im Kampf für den Frieden

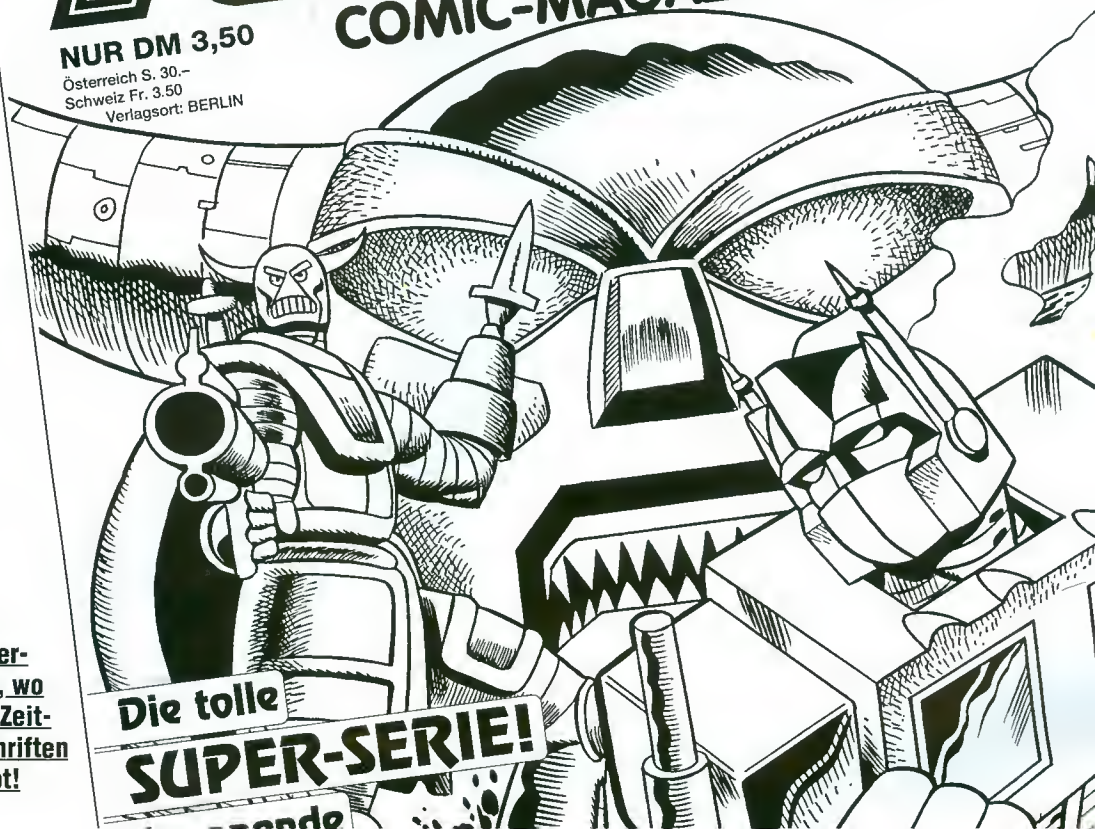
Der große
FERNSEH-Trickfilm-
+ ACTION-Spiel-Erfolg!
Jetzt als tolles **SUPER-**
COMIC! Alle 2 Mo-
nate **NEU!**

TRANS FORMERS

COMIC-MAGAZIN Nr. 18

NUR DM 3,50

Österreich S. 30,-
Schweiz Fr. 3.50
Verlagsort: BERLIN



Die tolle
SUPER-SERIE!

Über-
all, wo
es Zeit-
schriften
gibt!

SUPER MARIO BROS.
großes PREISAUSSCHREIBEN!

Kroko-Doc

Laß Kroko wieder lachen!

Heiß brennt die Sonne vom Himmel!
 Durstige Moskitos schwirren um dich herum.
 Endlos zieht sich der Weg durch den Dschungel.

Da, vor dir endlich das Ziel – der Fluß der großen Tränen!

Laut schallt dein Ruf übers Wasser:
 „Kroko-Doc ist da!“

Frisch ans Werk und mitgemacht:

Ihr müßt nur eine klitzekleine Frage beantworten, und schon nehmt ihr an der Verlosung 50 toller Preise teil.



**PARKER-
Gewinnspiel**



SKILL • Der dreidimensionale Kugelspaß.



KEYPERS PONY • Die wunderschöne Spielfigur, die auch Geheimnisse aufbewahren kann.

Unsere Preisfrage:
 Wie heißt die Zange, mit der ihr Krokos Autsch-Zahn entfernen müßt?

Schreibt eure Antwort auf eine Postkarte. Darunter schreibt bitte, welchen Preis ihr euch wünscht, sowie den Titel dieses Comic-Magazins „Super Mario Bros. Nr. 6“. Vergeßt auch nicht, euren Absender und euer Alter anzugeben.

Die Postkarte schickt ihr dann an:

PARKER
 Gewinnspiel
 Postfach 800806 • 7000 Stuttgart 80

Einsendeschluß ist der 30. 11. 1992

Die Gewinner werden von uns benachrichtigt.

Und damit euch die Wartezeit nicht zu lang wird: im nächsten Comic-Magazin „Super Mario Bros. Nr. 7“ findet ihr das neue PARKER-GEWINNSPIEL!

Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines SUPER MARIO BROS.-Comic-Heftes oder eines PARKER-Produktes gebunden.

„KROKO-DOC“ – von Parker – ist ein lustiges Spiel für angehende Tierfreunde im Dschungel.

Krokodile haben sehr große Zähne. Groß sind deshalb auch die Schmerzen, wenn so ein Zahn kaputt ist.

Deine Aufgabe ist es nun, Krokos Autsch-Zahn zu entfernen!

Aber Vorsicht! Erwischt du mit der Autsch-Zange den falschen Zahn, schnappt das Krokodil erbost zu. Das wäre dein Ende – im Spiel.

Wer läßt sich schon gerne einen Zahn ziehen – und noch dazu den falschen?

Also, tief Luft geholt und mutig ans Werk! Jeder Spieler, der an der Reihe ist, zieht einen Zahn.

Erwischt einer den falschen, schnappt das Krokodil zu und der Spieler scheidet aus.

Wer zuletzt übrig bleibt, gewinnt das Spiel. Er ist Krokos bester Freund!

50 Preise warten!

Einen der folgenden Preise könnt ihr gewinnen, nach eurer Wahl natürlich!



KROKO-DOC • Das Aktionsspiel für mutige Kroko-Fans.



MONSTER-MIX

Das Aktionsspiel für flinke Monsterjäger.